

前 書 き

この論文（ディプロマ論文）は、コンピュータソフトウェアシステムの日本語化（日本語コンピュータ環境の為のローカル化）について紹介するものです。つまり日本語環境へのソフトウェアの適応についてです。そして、システムストラクチャー内の主な相違についても説明します。又、ソフトウェアハウスがヨーロッパやアメリカのソフトウェアプロダクトを日本語化する為にどんなステップを踏むべきかについても述べたいと思います。

更なる展開として、過去数年のうちに成された日本語化標準化のアプローチの紹介もしていきたいと思います。

日本のマーケットは世界でも二番目に大きいインフォメーションテクノロジーマーケットという事実を考えるとソフトウェアaproダクトを この異った、しかし、同質のマーケットに適応させることは価値のあることです。バイトキャラクターセットがダブルになっている事やFEPや日本文化の特異性がこのマーケットでの成功を難しくしていますが、しかし、不可能ではありません。この数年の急激なテクノロジーの発展により、このマーケットへの適応をずっと簡単にしました。しかも、日本語化は他のアジアのマーケット（同様の課題をもつ中国や朝鮮等のコンピュータ環境への適応）に入る第一歩にもなると考えてよいと思います。

キーワード：

日本語化 (J10N)、国際化 (I18N)、グローバル化、ローカル化、地域化、漢字化、MNLS (マルチナショナルランゲージサポート)、日本、DBCS (ダブルバイトキャラクターセット)、SBCS (シングルバイトキャラクターセット)、ひらがな、カタカナ、漢字、アジア、スタンダード

翻訳：松本シルケ ひさ乃